



ESCI  
UNIVERSITY  
AMIENS



# PAC-MAN : SHATTERED WORLD

15/03/2025

**Préparé pour**  
Sandrine LELIEVRE

**Par le groupe E3**

Shoayb ALI MEHENNI, Florian BRIDIER,  
Ewan LE NEILLON, Antoine MENIAL,  
Usman NAVEED, Enzo VERGE-DEPRE

# LE PROJET

PAC-MAN MIXÉ À L'UNIVERS  
D'AUTRES JEUX, À NOTRE  
MANIÈRE

Le projet consiste à proposer 6 niveaux de Pac-man, chacun proposant l'univers d'un jeu vidéo différent. Nous traverserons ainsi les mondes de FIFA, Minecraft, Mario, Zelda, Sonic et Doom.

# L'HISTOIRE

Dans un laboratoire de développement de jeux vidéo, une équipe de passionnés se lance dans un défi ambitieux : réinventer le jeu Pac-Man en fusionnant les univers de six jeux vidéo emblématiques. Chaque niveau offrira une expérience unique, mêlant l'aventure de Pac-Man à des éléments emblématiques de Minecraft, Sonic, FIFA, Mario, Zelda et Doom.

Ils brisent les disques de jeux et assemblent les fragments pour créer des mondes virtuels inédits. Chaque niveau propose un défi différent, avec des objectifs spécifiques à chaque univers fusionné. Avec leur créativité et leur détermination, cette équipe espère offrir aux joueurs une expérience de jeu épique et inoubliable.



# NIVEAU 1 : MINECRAFT

## BUT DU JEU :

PARCOURIR LE LABYRINTHE POUR RAMASSER 2 BÂTONS ET 3 DIAMANTS AFIN DE FABRIQUER UNE HACHE EN ÉVITANT LES ENNEMIS POUR POUVOIR BATTRE L'ENDERMAN QUI BLOQUE LA SORTIE DU LABYRINTHE.

## LES BONUS ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

**POMME DE NOTCH** : RAJOUTE 1 COEUR QUAND LE JOUEUR LA RAMASSE (APPARAÎT 1 FOIS DANS LE NIVEAU DANS UN ENDROIT ALÉATOIRE)

**POTION DE RAPIDITÉ** : AUGMENTE TEMPORAIREMENT LA VITESSE DU JOUEUR (DURE 8 SECONDES), 3 ÉPARPILLÉS DANS LE NIVEAU

## LES ADVERSAIRES ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

ZOMBIE (BLEU) : POURSUIT LE JOUEUR À TRAVERS LE LABYRINTHE

CREEPER(VERT) : POURSUIT LE JOUEUR À TRAVERS LE LABYRINTHE

ZOMBIE (ROUGE) : POURSUIT LE JOUEUR À TRAVERS LE LABYRINTHE

CREEPER(ROSE) : POURSUIT LE JOUEUR À TRAVERS LE LABYRINTHE

## LES POSSIBILITÉS DE DÉPLACEMENT :

UTILISATION DE ZQSD OU DES FLÈCHES DU CLAVIER POUR SE DÉPLACER SOIT VERTICALEMENT SOIT HORIZONTALEMENT

## LES MODALITÉS DE PASSAGE AU NIVEAU SUPÉRIEUR :

LE JOUEUR PASSE AU NIVEAU SUPÉRIEUR LORSQU'IL COLLECTE TOUTES LES RESSOURCES NÉCESSAIRES À LA FABRICATION DE LA HACHE ET SE REND À L'ENDROIT OÙ SE TROUVE L'ENDERMAN QUI BLOQUE LE PASSAGE AU NIVEAU SUPÉRIEUR

## APPARENCE DU NIVEAU :

LE JEU SE DÉROULE DANS UNE GROTTE, FOND EN GRIS (PIERRE QUELQUES MINERAIS : REDSTONE, LAPIS LAZULI), TOILE D'ARaignée, MINESHFT, AMBIANCE HOSTILE, TORCHE

## MUSIQUE DU NIVEAU ET SON :

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=3PBVMR8N27W&LIST=LL&INDEX=1&AB\\_CHANNEL=MRSUICIDESHEEP](https://www.youtube.com/watch?v=3PBVMR8N27W&list=LL&index=1&ab_channel=Mrsuicidessheep)



# NIVEAU 2 : SONIC

## BUT DU JEU :

COLLECTER LES 7 EMERAUDES DU CHAOS POUR ACCÉDER À UNE ZONE BLOQUÉE PAR LE DR. EGGMAN.

## LES BONUS ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

- **POWER SNEAKERS :**
  - APPARAIT ALÉATOIREMENT SUR LA CARTE
  - PERMETTENT À SONIC DE COURIR PLUS VITE PENDANT UN COURT LAPS DE TEMPS.
- **RESSORT DE SONIC :**
  - APPARAIT ALÉATOIREMENT SUR LA CARTE
  - PERMET A SONIC DE SAUTER QUELQUES CASES OU UN MUR.

## ADVERSAIRES ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

- MOTOBUG (BLEU)
- CRABMEAT (ROUGE)
- BUZZ BOMBER (JAUNE)
- CHOPPER (VERT)

## LES POSSIBILITÉS DE DÉPLACEMENT :

UTILISATION DE ZQSD OU DES FLÈCHES DU CLAVIER POUR SE DÉPLACER SOIT VERTICALEMENT SOIT HORIZONTALEMENT

## GRAPHISME DU NIVEAU :

INSPIRÉ DES NIVEAUX CLASSIQUES DE SONIC, AVEC DES ENVIRONNEMENTS VARIÉS COMME GREEN HILL ZONE.

## MODALITÉS DE PASSAGE AU NIVEAU SUPÉRIEUR :

LE JOUEUR PASSE AU NIVEAU SUPÉRIEUR LORSQU'IL COLLECTE TOUTES LES EMERAUDES DU CHAOS ET ATTEINT LE DR. EGGMAN.

## MUSIQUE DU NIVEAU ET SON :

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=G-18HYi1QHO](https://www.youtube.com/watch?v=G-18HYi1QHO)



# NIVEAU 3 : FIFA

## BUT DU JEU :

RÉCUPÉRER 4 BALLON DE FOOTBALL CLASSIQUE À TRAVERS LA CARTE POUR POUVOIR DÉBLOQUER LA FIN DE LA MANCHE: LE BALLON D'OR (SYNONYME DE VICTOIRE DU NIVEAU)

## LES BONUS ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

### CARTON ROUGE :

- > APPARAIT DE MANIÈRE ALÉATOIRE SUR LA CARTE
- > LORSQU'IL EST RAMASSÉ, UN ENNEMI EST EXPULSÉ DE MANIÈRE ALÉATOIRE DE LA MANCHE (-1 ENNEMI)

### SIFFLET :

- > APPARAIT DE MANIÈRE ALÉATOIRE SUR LA CARTE
- > LORSQU'IL EST RAMASSÉ, IL IMMOBILISE LES ENNEMIS SUR PLACE PENDANT QUELQUES SECONDES

## LES ADVERSAIRES ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

1. DÉFENSEUR ( MAILLOT ROUGE ET BLANC )
2. DÉFENSEUR ( PARIS ROUGE ET BLEU )
3. DÉFENSEUR ( MAILLOT BLANC )
4. DÉFENSEUR ( MAILLOT JAUNE )

## LES POSSIBILITÉS DE DÉPLACEMENT :

UTILISATION DE ZQSD OU DES FLÈCHES DU CLAVIER POUR SE DÉPLACER SOIT VERTICALEMENT SOIT HORIZONTALEMENT

## LES MODALITÉS DE PASSAGE AU NIVEAU SUPÉRIEUR :

LE JOUEUR DEVRA RÉUSSIR À OBTENIR LES QUATRE BALLONS DE FOOTBALL CLASSIQUE. LORSQUE CELA SERA FAIT, LA VITESSE DES ADVERSAIRES PASSERA EN X1.5 ET LE BALLON D'OR APPARAÎTRA À UN ENDROIT ALÉATOIRE DE LA CARTE.

LE JOUEUR PASSERA AU NIVEAU SUIVANT QUAND IL SERA PARVENU À S'EMPARER DU BALLON D'OR.

## APPARENCE DU NIVEAU :

INSPIRÉ DE PIXEL SOCCER 16, LE NIVEAU SERA PRÉSENTÉ EN EXTÉRIEUR, SUR DE L'HERBE POUR RAPPELER UN TERRAIN DE FOOT. POUR LES MURS DU LABYRINTHE, ILS SERONT PRÉSENTÉS PAR DES LIGNES BLANCHES (RAPPELANT CELLES D'UN TERRAIN DE FOOT) MAIS QUE NOUS GROSSIRONT POUR DONNER UN CÔTÉ INFRANCHISSABLE.

## MUSIQUE DU NIVEAU ET SON :

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?  
V=v4reyonpyrm&ab\\_channel=SKYWARDSSWORDSOULD](https://www.youtube.com/watch?v=v4reyonpyrm&ab_channel=SKYWARDSSWORDSOULD)



# NIVEAU 4 : MARIO

## BUT DU JEU :

RÉCUPÉRER LES 4 FRAGMENTS DE CLÉ ROUGES PERMETTANT DE FORMÉ UNE VRAIE CLÉ ELLE AUSSI ROUGE.

## LES BONUS ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

CHAMPIGNON → PERMET DE DEVENIR PLUS GRAND, CELA TANK UNE FOIS LE DÉGAT D'UN MOB. → IL PEUT CASSE UN MUR DE LABYRINTHE MAIS PERD LE BONUS D'ÊTRE PLUS GRAND.

## BOULE DE FEU

UNE BOULE DE FEU APPARAÎT DE MANIÈRE ALÉATOIRE SUR LA CARTE. LORSQUE PAC-MAN LA TOUCHE, ELLE ÉLIMINE ALÉATOIREMENT UN ENNEMI PRÉSENT SUR LA CARTE

## APPARENCE DU POWER-UP :

IL DEVIENT PLUS GRAND ET PREND L'APPARENCE DE MARIO, AVEC LA CASQUETTE ROUGE ET LA SALOPETTE BLEUE. IL BRILLE AUSSI POUR MONTRER QU'IL EST INVINCIBLE TEMPORAIREMENT.

## LES ADVERSAIRES ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

1 GOOMBA PEUT JUSTE MARCHER  
1 KOOPA PEUT JUSTE MARCHER  
1 BOB-OMB MARCHE ET EXPLOSE UNE UNITÉ DE DISTANCE  
HAMMER BRO PEUT LANCER UN MARTEAU SUR PAC-MAN (SEUL MOYEN DE LE TUER) À 3 UNITÉ DE DISTANCE

## LES POSSIBILITÉS DE DÉPLACEMENT :

UTILISATION DE ZQSD OU DES FLÈCHES DU CLAVIER POUR SE DÉPLACER SOIT VERTICALEMENT SOIT HORIZONTALEMENT

## LES MODALITÉS DE PASSAGE AU NIVEAU SUPÉRIEUR :

À LA FIN DU NIVEAU, BOWSER EST IMMOBILE, GARDANT PEACH PRISONNIÈRE DANS UNE CAGE AU CENTRE DU LABYRINTHE. POUR PASSER AU NIVEAU SUIVANT, PAC-MAN DOIT PASSER SUR LA CAGE OÙ PEACH EST ENFERMÉE. UNE FOIS QU'IL L'A FAIT, LA CAGE S'OUVRE, LIBÉRANT PEACH, ET LES PORTES DU NIVEAU S'OUVRENT POUR PERMETTRE À PAC-MAN DE PASSER AU NIVEAU SUIVANT.



## APPARENCE DU NIVEAU :

INSPIRÉ DE MARIO AVEC DES NUAGES, TUYAUX, COULEUR BLEU JAUNE VERT ROUGE, LES DIFFÉRENTS TUYAUX, NUAGES FORMENT LES MURS DE LABYRINTHE.

## MUSIQUE DU NIVEAU ET SON :

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?  
V=V4reyOnPyrm&ab\\_channel=SKYWARDSWORDSSOUND](https://www.youtube.com/watch?v=V4reyOnPyrm&ab_channel=SKYWARDSWORDSSOUND)



# NIVEAU 5 : ZELDA

## BUT DU JEU :

RÉCUPÉRER LES 3 MORCEAUX DE LA TRI-FORCE ET LA MASTERSWORD POUR ACCÉDER À UN PASSAGE BLOQUÉ PAR GANON, CE QUI DONNE ACCÈS AU NIVEAU SUIVANT.

## LES BONUS ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

LE GRAPPIN : PERMET DE "SAUTER" AU DESSUS D'UN MUR ( ET DONC DE PASSER À TRAVERS )

L'OCARINA DU TEMPS : FREEZE LES ENNEMIS SUR PLACE PENDANT 3 SECONDE

## LES ADVERSAIRES ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

BOKOBLIN ( ARGENTÉ )

BOKOBLIN ( NOIR )

BOKOBLIN ( BLEU )

BOKOBLIN ( ROUGE )

## LES POSSIBILITÉS DE DÉPLACEMENT :

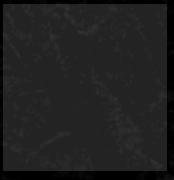
UTILISATION DE ZQSD OU DES FLÈCHES DU CLAVIER POUR SE DÉPLACER SOIT VERTICALEMENT SOIT HORIZONTALEMENT

## LES MODALITÉS DE PASSAGE AU NIVEAU SUPÉRIEUR :

LE JOUEUR PASSE AU NIVEAU SUPÉRIEUR LORSQU'IL COLLECTE TOUTES LES ITEMS NÉCESSAIRE ET ARRIVE JUSQU'A GANON

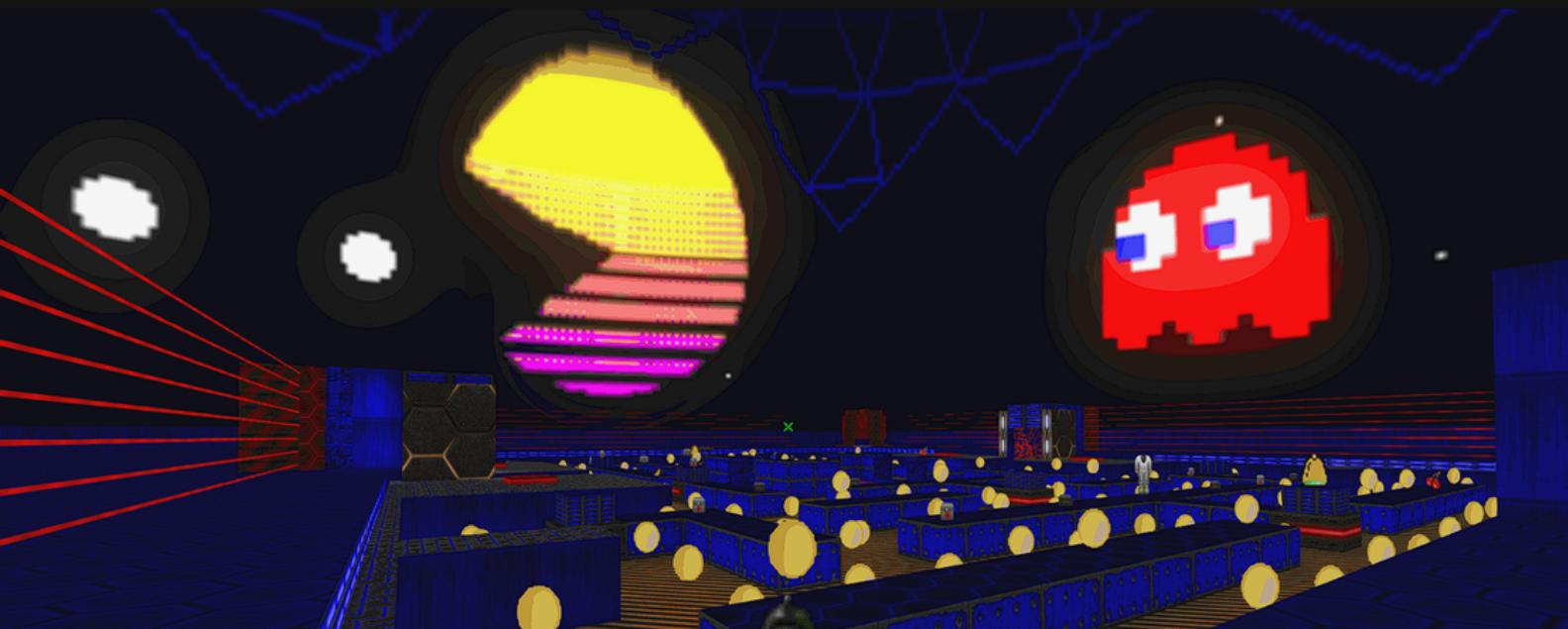
## APPARENCE DU NIVEAU :

INSPIRÉ DE THE LEGEND OF ZELDA 1, LES NIVEAUX EN INTÉRIEUR DANS LES DONJONS. MUR EN BRIQUE BLEU ET SOL EN DALLES BLEUES. AMBIENCE PESANTE



## MUSIQUE DU NIVEAU ET SON :

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?  
V=v4reyonpyrm&ab\\_channel=SKYWARDSWORDSSOUND](https://www.youtube.com/watch?v=v4reyonpyrm&ab_channel=SkywardSwordSound)



# NIVEAU 6 : DOOM

## BUT DU JEU :

RÉCUPÉRER LES 4 FRAGMENTS DE SUPER SHOTGUN ET AVOIR ÉLIMINÉ LE GROS ENNEMI IMMOBILE QUI BOUCHE LA SORTIE, AVANT DE SORTIR.

## LES BONUS ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

(PRÉSENT DEUX FOIS DANS LA MAP, APPARAÎT À UN ENDROIT ALÉATOIRE) : GANT EN OR - PERMET DE TUER UN SEUL MOB PUIS SE DÉSACTIVE.

## LES ADVERSAIRES ET LEURS CARACTÉRISTIQUES :

DOOM DIABLOTIN

DOOM DÉMON

ZOMBIEMAN

DOOM CACODÉMON

## ENTITE A LA PORTE : DOOM BARON DE L'ENFER

## LES POSSIBILITÉS DE DÉPLACEMENT :

ZQSD , DÉPLACEMENT HORIZONTAL ET VERTICAL SUR L'ÉCRAN

## MODALITÉS DE PASSAGE AU NIVEAU SUPÉRIEUR :

LE JOUEUR PASSE AU NIVEAU SUPÉRIEUR QUAND IL A RÉUSSI À SORTIR DU LABYRINTHE APRÈS AVOIR TIRÉ SUR LE BARON DE L'ENFER.

## APPARENCE DU NIVEAU :

GRAPHISMES RÉCUPÉRÉS/INSPIRÉS DE DOOM 1 (MURS EN MÉTAL ROUILLÉ, ETC). AUGMENTATION DE LA VITESSE DU JEU (DÉPLACEMENTS PLUS RAPIDES, ENNEMIS PLUS RAPIDES).

AUDIO SUR YOUTUBE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=BSSFJHCfOsW](https://www.youtube.com/watch?v=BSSFJHCfOsW)